

В магазине «Половины Города».

Хотя Мистер Фан не делал никакой рекламы для своего магазина, битва с большим демоном имела гораздо лучший рекламный эффект, чем любая рекламная кампания.

Что еще более важно, каждый покупатель мог войти в магазин и увидеть большого демона бесплатно.

После этой битвы высокопоставленные люди во внутреннем городе «Половины Города», которые пытались что-то сделать, прекратили свои планы против магазина Фан Ци.

Очевидно, следуя примеру большого демона, они снова начали взвешивать свои возможности. Хотя они хотели взять хорошие вещи из магазина, им нужно было быть живыми, чтобы наслаждаться ими. В конце концов, даже большой демон был подавлен магазином.

После этой битвы «Половина Города» все еще выглядела хаотично, но она была более мирной и стабильной, чем раньше.

Тем временем старые игры в городе Цзюхуа, такие как Resident Evil, Diablo 2 и Легенда о Мече и Фее, были выпущены в магазине «Половины Города» одна за другой. Эти игры охватывали многие жанры, включая современную фантастику, западную фантазию и восточную Сянься, и они привлекали большие группы игроков.

В категории Сянься магазин теперь имел Легенду о Мече и Фее, Нефритовую Династию и даже Гору Шу. Культиваторы были взволнованы тем, что они могли испытать все виды фракций культивирования и увидеть много мощных духовных заклинаний и духовных сокровищ.

Такие элементы, как культиваторы, воины, духовные заклинания и духовные сокровища, были слишком обычны для них. Напротив, научно обоснованная цивилизация в Resident Evil и Grand Theft Auto 5 и магическая цивилизация в Diablo 2 и Гарри Поттере принесли им больше удивления и чувства новизны.

Именно поэтому новые игры и фильмы привлекали много игроков, когда они были выпущены. Для игроков увеличение силы культивирования теперь было вторым по сравнению с захватывающим опытом, который они могли бы получить в различных удивительных и новых цивилизациях.

По этой причине даже Grand Theft Auto 5, развлекательная игра для культиваторов, оставалась очень популярной.

Например, после того, как Цзюнь Янцзы устал от своих исследований духовных заклинаний и духовных артефактов в Горе Шу, он шел и вел свой любимый гоночный автомобиль в Grand Theft Auto 5, играя классическую музыку, которую он купил в Qzone. В этом удивительном и

ослепительном городе было приятно кататься по улицам и пробовать местные деликатесы.

Конечно, было бы лучше, если бы он сотрудничал с несколькими друзьями-даосами и грабил некоторые банки, зарабатывая небольшие деньги, одновременно увеличивая их силу и уровень культивирования.

Кроме того, после того, как они заработали деньги, они могли приобрести чертежи для этих «механических духовных артефактов» и множество фундаментальных знаний о «научном создании артефактов».

Для таких сил, как Даосский Альянс Увэй, область исследований не ограничивалась высококлассными духовными артефактами, такими как Небесное Зеркало.

В то время как стоимость выхода в интернет в магазине Мистера Фана не была для них большой проблемой, материалы и исследовательские расходы на высококлассные проекты духовных артефактов, такие как Небесное Зеркало, легко истощили бы ресурсы Даосского Альянса Увэй и обанкротили бы их.

Даже Морское Царство Утренней Звезды обнаружило, что было трудно позволить себе сделать вторую имитацию Небесного Зеркала после их первой попытки.

Поэтому мастера артефактов обратили основное внимание исследовательских проектов на недорогие, но широко используемые объекты, такие как магические инсталляции, новые коммуникационные нефриты и новые автомобили.

Для некоторых сил они нашли много новых объектов, которые могли бы использовать позже, так что не было ничего плохого в том, чтобы воспользоваться возможностью узнать их лучше.

В конце концов, в то время как продвинутые культиваторы изучали высококлассные объекты, такие как Небесное Зеркало и пурпурно-зеленые Парные Мечи, обычные культиваторы, которые не могли справиться с этими проектами, не могли оставаться без дела.

Ли Хаоран не мог уделять слишком много времени исследованию сверхдуховных сокровищ, таких как небесное зеркало, он только время от времени учился у своего учителя. Он сосредоточил большую часть своей энергии на предметах из Grand Theft Auto 5.

В этот момент он сидел за длинным столом в исследовательской комнате с несколькими мастерами артефактов из его поколения. Коммуникационный нефрит в его руке был явно меньше и изысканнее, чем тот, который он использовал. После того, как он ввел какую-то духовную эссенцию в нефрит, на нем появилась смутная тень, показывающая сцену битвы между культиваторами.

Ли Хаоран сказал: «Я уверен, что вы уже видели это духовное заклинание раньше, нам

знакомы такие заклинания, как Беспристрастные Тени, Иллюзионные Тени и передача голоса с расстояния в 500 километров».

На самом деле, некоторые могущественные культиваторы могли воссоздать сцены, которые происходили в течение одного часа или даже одного дня в области, производя образы с духовной сущностью, так что это было им знакомо.

«Однако этот вид заклинания не может быть использован в коммуникационном нефрите для обычных культиваторов. У вас есть какие-нибудь предложения, ребята?»

«Ох...» Мастера артефактов посмотрели друг на друга и сказали: «Может быть, мы сможем использовать метод сохранения изображений со свитками, стоимость производства 3D-изображений будет слишком большой».

«Кроме того, вместо того, чтобы контролировать новый коммуникационный нефрит пальцем, который похож на смартфон, мы можем использовать ментальную энергию или духовную сущность, чтобы контролировать его», сказал другой мастер артефактов. «В конце концов, пользователи этого типа коммуникационных нефритов будут в основном обычными культиваторами. Во-первых, нефрит может помочь увеличить контроль над духовной сущностью для обычных культиваторов. Во-вторых, это сэкономит нам много времени и энергии».

«Действительно. Управление пальцами слишком трудно достичь», несколько других мастеров артефактов среднего возраста кивнули и сказали: «Нам лучше контролировать его с помощью духовной сущности и воинской Ци».

«Верно. Я думаю, что мы также можем прикрепить нефритовый бланк для хранения важной информации».

«Мы также можем сделать некоторые небольшие программы, такие как те, которые используются в сотовых телефонах».

«...»

После мозгового штурма культиваторов, исследовательский проект продвигался очень быстро.

«Спасибо за ваши предложения. Если мы сможем производить коммуникационный нефрит в соответствии с нашими проектами и идеями, мы, вероятно, займем лидирующие позиции на рынке коммуникационных нефритов во всем мире культивирования!»

«Кроме того», сказал Ли Хаоран, «вы должно быть, испытали удивительный метод Лестера, по нарушению мониторинга, систем безопасности и даже связи с его целью».

Все мастера артефактов кивнули.

Ли Хаоран сказал: «Я называю это коммуникационной войной. Мы изучали духовные заклинания круглый год, но, может быть, мы пренебрегли эффектами общения на войнах? Представьте, что произойдет, если связь наших врагов будет полностью отключена во время войны, а наша связь останется нетронутой».

...

Тем временем, во фракции Тайси.

Исцеленные ученики выглядели вялыми и тусклыми, их глаза не излучали никакого духовного света.

«Это исцеление эффективно, но есть некоторые побочные эффекты, оставшиеся в нем», объяснил Фэн Си. «На самом деле, зависимость слишком вредна, поэтому мы должны были сделать это. Надеюсь, вы не вините нас за это».

«Конечно, мы вас не осуждаем!» Старейшины главных фракций с ненавистью говорили: «Непростительно, что Даджин укрывает эту злую практику! Если бы не они, наши ученики не закончили бы так. Не беспокойтесь. После того, как мы вернемся, мы соберем силы всех основных фракций и вместе начнем войну против Даджина!»

«Ведите войну вместе!» Видя перемены в своих учениках, многие культиваторы с ненавистью присоединились к этому заявлению. «Мы должны уничтожить этих злых людей, чтобы дать выход своему гнев!»

«Когда мы вернемся, мы доложим об этом мастерам фракций и спланируем войну!»

<http://tl.rulate.ru/book/23408/1175055>